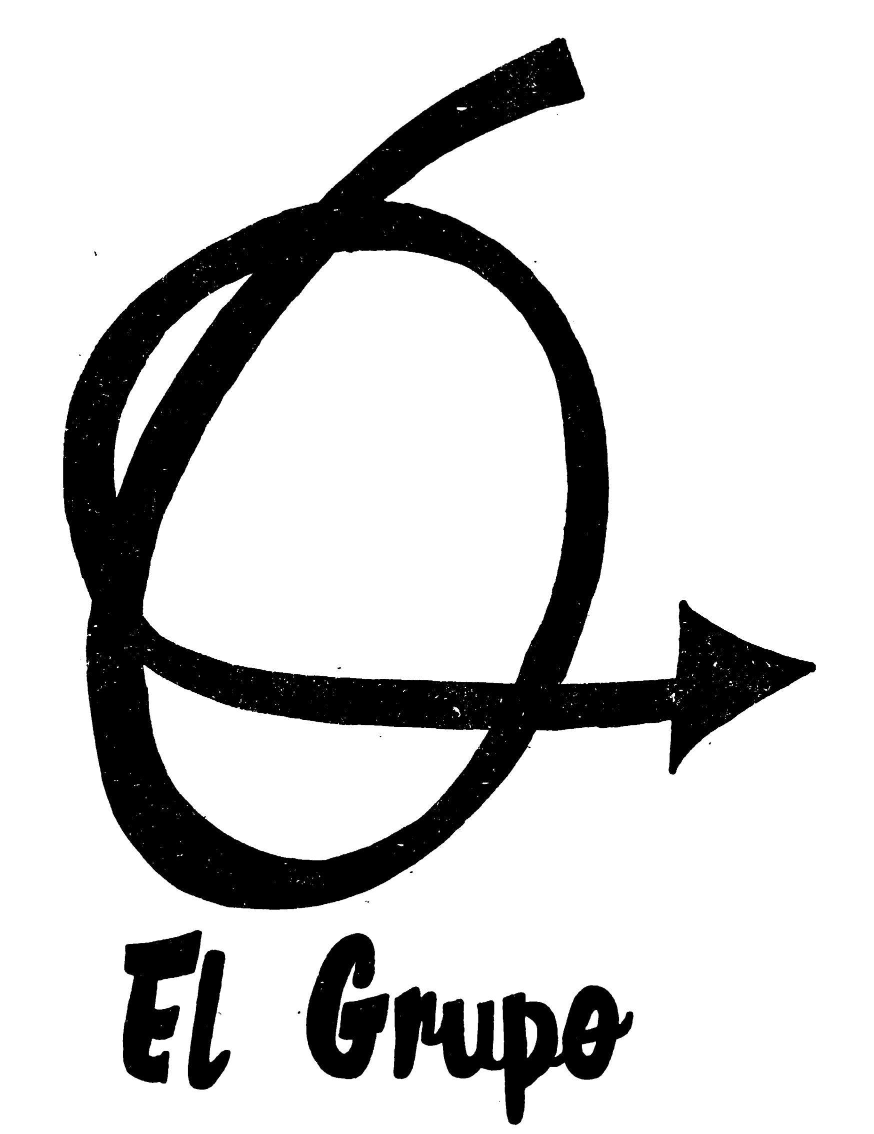

LA ANIMACION
GRUPAL
JOSE G. GOMEZ I.

Por José Gómez I.


Juan
Andrés
dedicatoria:


El Grupo

EL GRUPO

La existencia de grupos es un hecho tan antiguo cono la humanidad; ya que él ser humano es eminentemente social, busca grupos para satisfacer sus necesidades, para realizarse como tal. Nuestro ser relacional hace que nos encontremos formando parte de diferentes tipos de grupos: familia, club, sindicato, barrio, etc.

El grupo es la reunión de personas que hacen posible una relación personal y una acción coordinada con el fin de conseguir un objetivo determinado. Cada grupo tiene su propia vida, su dinámica interna, que es precisamente ese clima propio del grupo, que es el resultado del modo de ser de cada uno de sus integrantes.

En tales circunstancias, vemos que el grupo no es algo estático, puesto que tiene sus momentos fuertes junto con momentos de crisis; sin embargo, podemos afirmar que en su dinamismo influyen poderosamente dos hechos:

– Las circunstancias en que se forman.
– Las relaciones que se establecen entre sus miembros.

LAS CIRCUNSTANCIAS

Son múltiples, como múltiples son las situaciones humanas. Los grupos surgen por simple amistad, por empatía natural, sin fines preestablecidos, o porque las exigencias de su trabajo, sus relaciones, sus estudios, el urbanismo, etc. así lo exigen.

LAS RELACIONES

En la relación de un grupo juega un papel preponderante la aportación personal de cada uno de sus miembros, la interrelación que entre ellos exista y la personalidad de los líderes.

El concepto de grupo, en sentido propio, adquiere su clara fisonomía, cuando tiene las siguientes características:

1. Intercomunicación psicológica.
2. Intercomunicación dependiente.
3. Alcanzar un fin común.

INTERCOMUNICACION PSICOLOGICA

Entre los miembros de un grupo se entablan relaciones personales de amistad; sin esta intercomunicación psicológica, hecha de afinidad, de armonía, de uniformidad de intereses, no podemos hablar de grupo.

INTERACCION DEPENDIENTE

Los miembros de un grupo se apoyan unos a otros para realizar una tarea, o para alcanzar una meta determinada, ya que nadie puede alcanzarlo sin la cooperación de los otros, depende y se apoya en el esfuerzo de los demás, por lo tanto, no es el individuo, sino el grupo quien consigue el objetivo.

ALCANZAR EL FIN COMUN

El fin común, motiva en cada uno de los miembros, la participación activa en el grupo, ya que se convierte en un imán que unifica las aspiraciones de todos y se convierte en el "alma" del grupo.

De lo expuesto anteriormente podemos concluir en una definición mucho más concreta del grupo; "ES LA UNION DE VARIAS PERSONAS QUE SE COMUNICAN ENTRE SI EN UNA RELACION DE AMISTAD Y ACTUA EN UN CLIMA DE COOPERACION, CON EL OBJETO DE ALCANZAR UN FIN COMUN.



A medida que cada miembro se va abriendo al grupo, siente la necesidad imperiosa de ser retribuido en la misma medida, lo cual, a su vez, favorecerá una mayor apertura, conocimiento e interelación dentro del mismo.

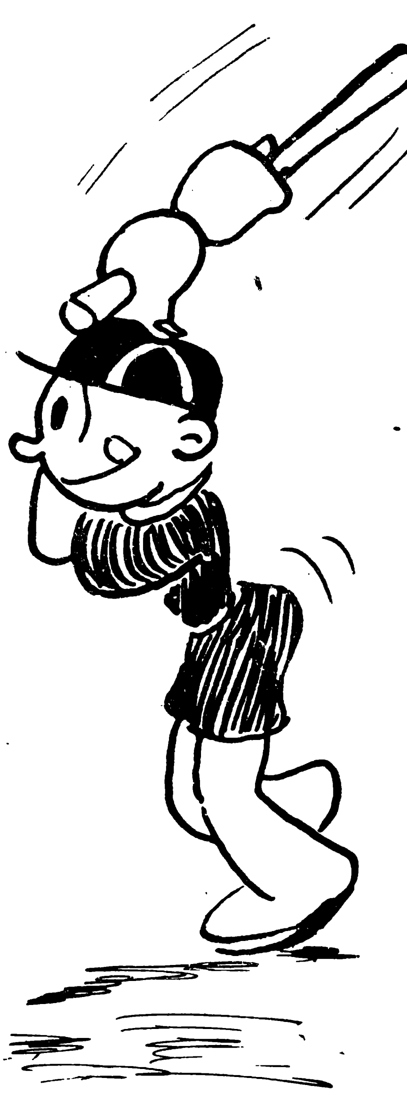
Sin embargo, la mayoría de los miembros de un grupo sienten la necesidad de ser tomados en cuenta por el resto de compañeros, buscando establecer sus propias reglas, hacer ver a los otros, consciente o inconscientemente, que tiene dentro de sí unos valores que no lo deben pasar por alto.

Es ésta una necesidad que si no se canaliza debidamente desde el comienzo, dará lugar a una serie de conflictos que entorpecerán toda la acción ulterior.

Por tal razón, es muy importante que examinemos detenidamente las actitudes de los miembros frente al grupo, ya que aquí puede radicar la causa de muchas tensiones y conflictos que posteriormente surjan, aparentemente por otras razones o, simplemente sin que sepamos a qué atribuirlas.

Hay quienes en los grupos desean sentirse de alguna manera necesarios, tomados en cuenta, miembros imprescindibles dentro del grupo en formación, en definitiva, sentirse ACEPTADO.

Al sentirse "marginado" se llenaría de conflictos personales que, lo llevarían a la autoexclusión o a crear un malestar general debido a los mecanismos de agresividad en busca de una autoformación.



Otros en cambio quieren ser aceptados por el grupo en un plano superior, por lo que sienten la necesidad de respeto por parte de los otros miembros.

En una palabra, sienten la necesidad de ser ALGUIEN, de ser considerado y respetado.

Un grupo en el que se hayan establecido debidamente los cauces para satisfacer esta necesidad, será un grupo humano cuya potencialidad es inagotable.

A PARTIR DE ESTAS NECESIDADES FUNDAMENTALES SURGEN EN LOS INDIVIDUOS UNAS REACCIONES QUE TIENDEN A CONVERTIRSE EN "ACTITUDES" DE CARA A LA CONSTRUCCION DEL GRUPO:

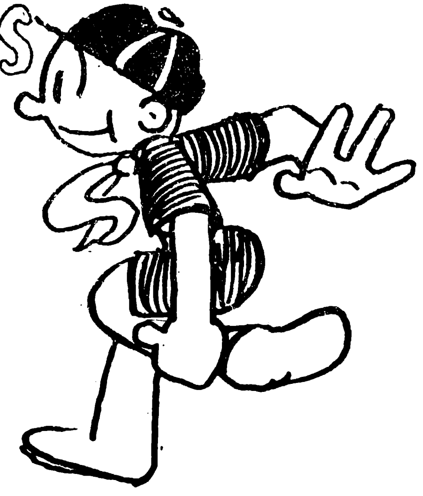
hiposociales



Tienden a la introversión, a encerrarse en si mismos sin manifestarse al grupo.

En el fondo, se trata de una búsqueda, consciente o inconscientemente de ser afirmado, atrayendo hacia sí la atención y la preocupación de los demás, por otra parte, con esta actitud, evita problemas que le vendrían de sostener una relación más abierta con el grupo.

hipersociales



Son personas muy simpáticas, que se mueven mucho con una clara tendencia hacia la popularidad.

Conscientemente desean ser populares, pero inconscientemente buscan afirmarse en el grupo asegurando esa aceptación dentro del grupo, atrayendo la atención y captando la simpatía, sin embargo, en el fondo hay miedo a la soledad.

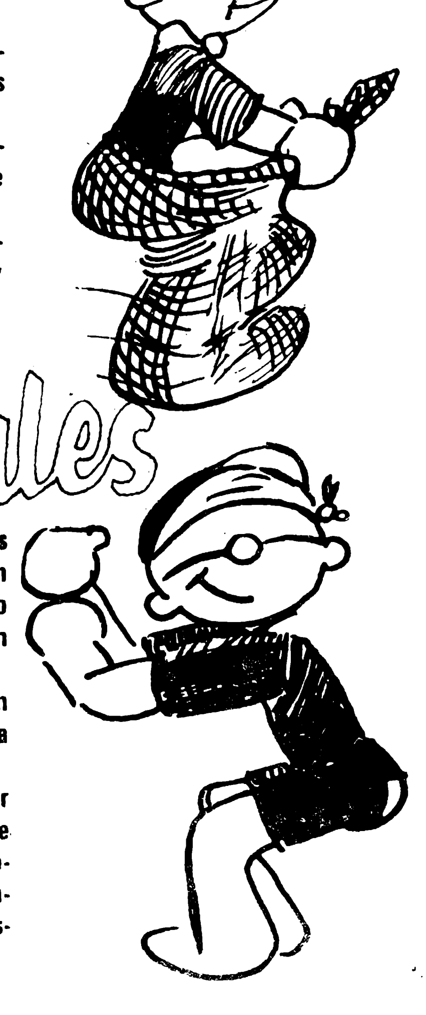
sociales

Son el prototipo ideal de miembros de un grupo.

Se sienten a gusto y saben participar de distintas maneras en las actividades y metas del grupo.

Son personas contentas consigo mismos y profundamente interesadas por los demás.

Liberado de si mismo, se encuentra en condiciones de dar y recibir con normalidad.



antisociales

Participan de las actividades del grupo con la ansiosa sensación de no ser admitidos, de que todo lo que sucede en el grupo está en contra de ellos.

Inconscientemente buscan aceptación que en forma ansiosa sienten no poseer.

Si no consiguen satisfacer esta ansia, caerá en una fuerte crisis de insatisfacción que se proyectará sobre el grupo, produciendo constantes tensiones y malestar general.

En lo que a relación afectiva se refiere, debemos estar atentos con los miembros del grupo y revisar las actitudes personales, puesto que, con respecto a estas relaciones, pueden surgir muchos conflictos dentro del grupo.

hipopersonales

Son personas que a toda costa evitan los lazos de relación con los otros miembros, aunque en el fondo necesitan muchísimo de ellos.

Inconscientemente buscan la relación afectiva, pero no se fían de sus propios sentimientos y consecuentemente de los sentimientos de los demás.

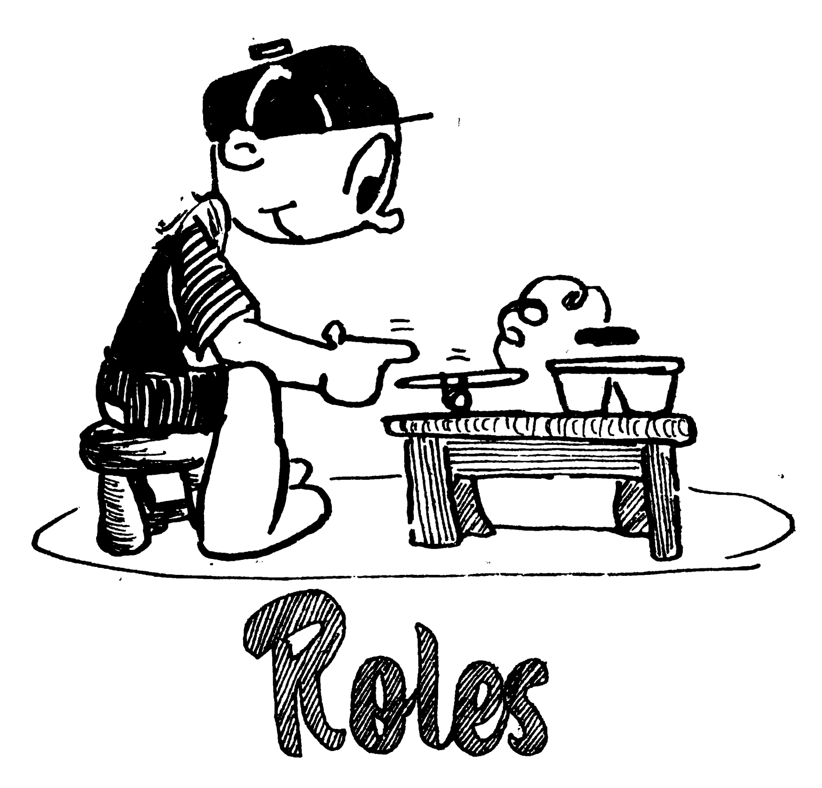
hiperpersonales

Siempre están buscando en el grupo cercanía y trato afectuoso, aunque en realidad lo que buscan es manipular y dominar a los otros. Es muy posible que busquen superar un problema de falta de afectividad que proviene, posiblemente de su infancia.



Son personas que se relacionan normalmente con todos los miembros del grupo y pueden entablar relaciones más distantes cuando lo requieren las circunstancias.

En una palabra, son personas muy equilibradas, con una gran capacidad para amar y ser mados.



Roles

El rol podría definirse como el puesto que ocupa un miembro dentro de un grupo. Dentro de este concepto, entran todo el conjunto de relaciones establecidas, su manera de ser y estar en el seno del grupo.

Evidentemente, en los diversos grupos a los que pertenecemos, jugamos roles condicionados por las actitudes básicas que aportamos en los mismos.

De la observación de lo que acontece en las actitudes del grupo, se pueden identificar algunos "personajes" bastante frecuentes y fácilmente localizables.

Vamos a examinar rápidamente algunos de ellos.

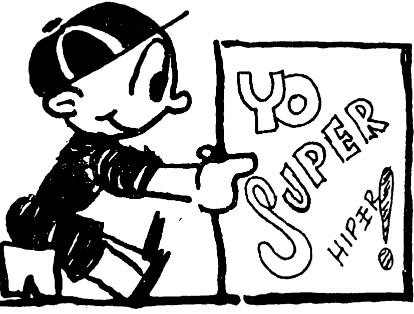


* Siempre está recibiendo del grupo y nunca aporta nada.

* Es falto de iniciativa y siempre pide sugerencias y modos de actuar.

* Depende en su totalidad del grupo y nunca actúa por su propia cuenta.

* Expone su pequeñez y se siente siempre inútil por lo que siempre está buscando ayuda.





* Siempre está analizando y evaluando el proceso del grupo.

* Critica siempre la actuación del grupo con opiniones estereotipadas y subjetivas.

* Se siente siempre superior a los demás, que los cuestiona pero nunca los ayuda.

* Sintetiza y resume el trabajo a su manera y desde su punto de vista muy personal.

Solidario

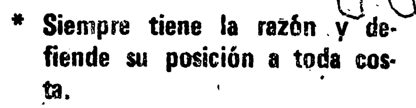
* Siempre está dispuesto a colaborar con el grupo, al que lo ayuda y anima.

* Está preocupado por el logro de las metas del grupo.

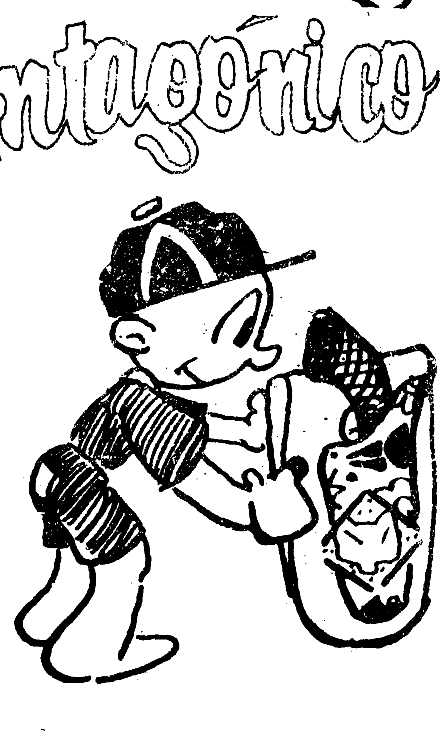
* Cree en los objetivos y en el grupo y estimula a todos sus miembros.

* Muy activo y dispuesto a trabajar y colaborar con lo que el grupo se ha propuesto.

Antagónico



* Siempre tiene la razón y defiende su posición a toda costa.



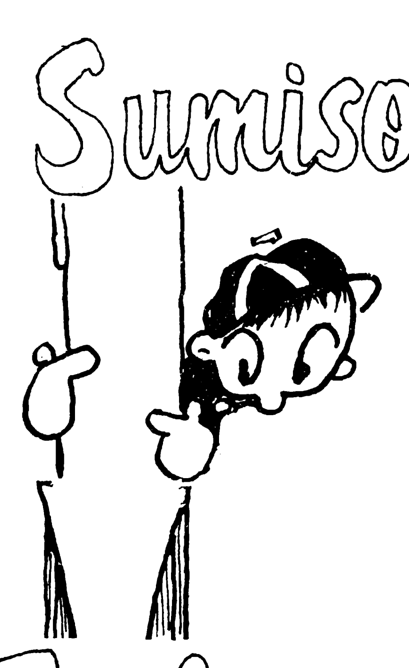
* Para lograr sus fines ataca e incluso ridiculiza a los demás.

* Demuestra desinterés por el grupo y por todo lo que emprenden.

* Trata de dificultar la labor del grupo, aunque termina accediendo.

* Disimula su personalidad para no manifestarse tal cual es.

Sumiso



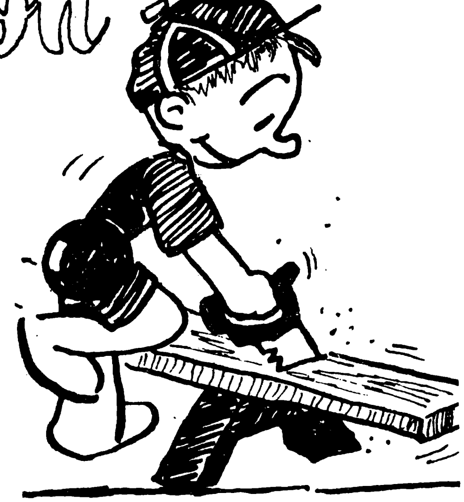
* Siempre está de acuerdo con todo lo que plantea el grupo.

* Se deja llevar por las resoluciones del grupo, sea por falta de interés o de personalidad.

* Pone al servicio del grupo sus potencialidades y siempre se está ofreciendo a todo.

* Sin embargo, trabaja con gran responsabilidad e interés en aquello que el grupo hace.

Fanfarrón



* Trata de convencerse y convencer a los demás de sus logros y éxitos.

* Sin embargo muy en el fondo él siente que no posee dichas habilidades.

* Se siente inferior y desvalorizado, por lo que necesita de alguna forma compensar su pobreza.



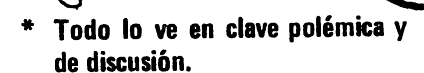


* Le gusta cargar con los pecados de los otros.

* Se siente perseguido porque odia determinados aspectos de su persona.

* Soluciona su problema racionalizando su actitud enfermiza.

* Prefiere hacerse la víctima para que los demás le compadezcan.





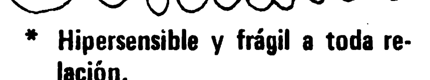
* Todo lo ve en clave polémica y de discusión.

* Está siempre en pie de guerra para defender la bandera de la verdad.

* Ve con amenazas a aquellos que no comulgan con sus ideas.

* Vive siempre a la defensiva de los demás.

Sentimental



* Hipersensible y frágil a toda relación.

* Le gusta que lo tratemos como a un niño pequeño, con mucho cuidado.

* No puede aceptar el mundo como es, por lo tanto no se enfrenta a la realidad de la vida.

* Prefiere a los amigos que lo tratan con exagerado cariño.

Mesías



* Pretende, sueña con grandes empresas en favor de los demás.

* De esta forma disfraza su incapacidad de relacionarse con los demás.

* Su distanciamiento afectivo se justifica por su pretendida superioridad moral.



* Se manifiesta relajado ante las situaciones difíciles que afronta el grupo.

* Siempre está haciendo bromas y hablando de cosas ajenas a las del grupo.

* Mantiene siempre la calma y ayuda a disminuir las tensiones del grupo.

* No se preocupa por los problemas o cosas difíciles que afronta el grupo.

Desorientado

* Está dentro del grupo pero ajeno a él, desubicado y despistado.

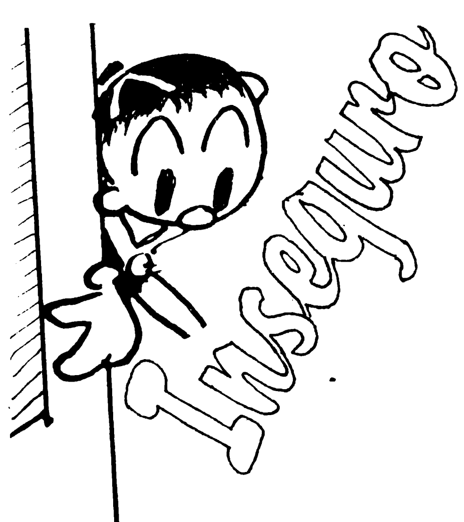
* Siempre está pidiendo interpretación, repetición y ayuda del grupo.

* Hace las cosas con intensidad, pero sin escuchar a los demás.

* Se entrega ciegamente al grupo, pero el sentimiento lo ofusca.

* Nunca examina objetivamenete las razones y los hechos de los demás.





* Pide opiniones a todos los del grupo.

* Presenta ideas o hechos para que el grupo analice y discuta.

* Busca que todo el grupo se meta en su caso y opinen de él.

* Necesita que lo estén evaluando siempre.

* Para tomar decisiones, siempre está pendiente de lo que opinan los demás.

Orientador

* Organiza muy bien el proceso del grupo.

* Es práctico ideológicamente, matiza, repite, busca soluciones prácticas.

* Tiene muy claros los objetivos y sabe cómo alcanzarlos y cuáles son sus desvíos.

* Le gusta cooperar con el grupo y a veces suele ser un consejero objetivo.





* Siempre se muestra muy frío y aislado del resto del grupo.

* Finge que no está preocupado sin embargo explota con gritos o acciones violentas.

* Se mantiene indiferente a las acciones del grupo, pero internamente está que estalla.

* No le interesan los objetivos y acciones del grupo.

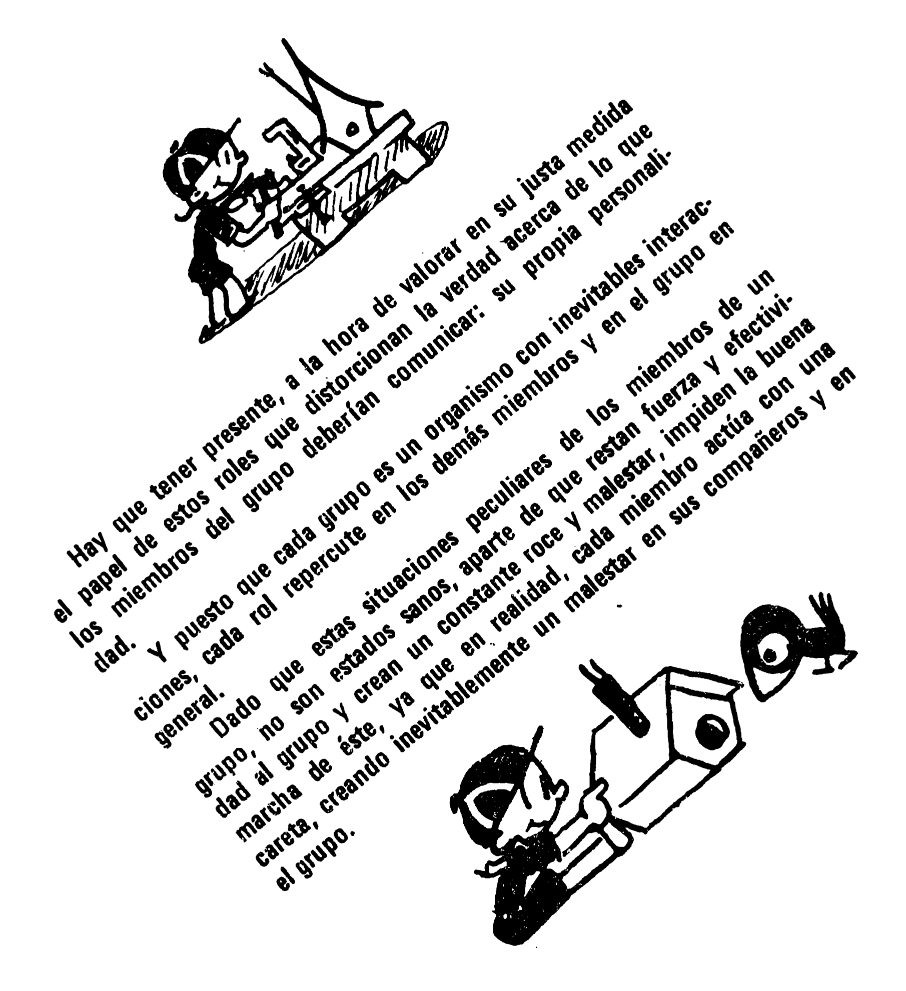


* Para él, todo está muy bien y que no puede aportar nada.

* No se arriesga por terrenos desconocidos e inciertos.

* Está convencido de que no puede hacer nada y se deja llevar por el grupo.

* Tiene temor a asumir cualesquier compromiso que siempre trata de evadir.



Hay que tener presente, a la hora de valorar en su justa medida el papel de estos roles que distorcionan la verdad acerca de lo que los miembros del grupo deberían comunicar: su propia personalidad.

Y puesto que cada grupo es un organismo con inevitables interacciones, cada rol repercute en los demás miembros y en el grupo en general.

Dado que estas situaciones peculiares de los miembros de un grupo, no son estados sanos, aparte de que restan fuerza y efectividad al grupo y crean un constante roce y malestar, impiden la buena marcha de éste, ya que en realidad, cada miembro actúa con una careta, creando inevitablemente un malestar en sus compañeros y en el grupo.


Pepe


Animación
Grupal



EL ANIMADOR Y EL GRUPO

En el nacimiento y desarrollo de un grupo, el animador puede ocupar puestos diferentes. Y así se situará eventualmente "por encima del" grupo, "codo a codo con el grupo" o "en el grupo" como si fuera un miembro más, pero con una función especial.

En el animador se mezclan, como en simbiosis, la persona (carácter, prestigio, dotes, aptitudes, valores, etc.) y la función (animador de sectores concretos, por ej.: deporte, cultura, acción social, catequesis, dinámica de grupos, etc.).

Hay que resolver previamente el problema de cuál es la "función del animador" en la génesis, el desarrollo y la orientación de la experiencia de grupo.

El animador es portador y representante de un mundo de valores (sociabilidad, amistad, comunión, sociedad, etc.) en los que cree y confía y por los cuales vive. Por eso, siente la responsabilidad de guiar las experiencias de los muchachos de modo que tengan posibilidad de asimilar esos valores, al tiempo que los viven y protagonizan.

Por otra parte, la experiencia de grupo es algo muy estrictamente personal y una animación auténtica debe ser una educación a la responsabilidad y a la libertad de elección. Es necesario, por tanto, no sólo respetar, sino favorecer al máximo las opciones personales de los miembros del grupo y por ningún motivo se puede ceder a condicionamientos o restricciones de cualquier clase.



Estilos de Animación

En un grupo, el animador adoptará un estilo de "animación" que es el fruto de múltiples factores: su personalidad, su formación, el tipo de actividad, la edad, el número de miembros del grupo, los objetivos a alcanzar, el estado de ánimo del grupo, etc.

De allí que es comprensible que una misma persona adopte estilos distintos de animación, de acuerdo a las circunstancias, adaptándose a ellas y sobre todo teniendo siempre presente que se trata de personas humanas.

Observando a los animadores en su trabajo con grupos, podemos encontrar tres estilos concretos de animación, aunque esto no quita que a veces se entremezclan y combinan:

- ESTILO "AUTORITARIO"
- ESTILO "LAISSEZ-FAIRE"
- ESTILO "DEMOCRATICO"



Se nota en aquellos animadores que quieren llevar al individuo o al grupo según el propio punto de vista y de acuerdo a sus intereses y necesidades. Este tipo de animador, está convencido de que posee la única solución válida y la palabra autorizada en el asunto y está convencido de que lo mejor, es que el grupo se someta a sus decisiones, ya que son siempre, las más acertadas, por lo tanto su estilo de animación se basará en la exigencia de rendimiento y eficacia.

Este estilo de animación se puede presentar en diversas formas.

- "AUTOCRITICA"
- "PATERNALISTA"
- "MANIPULADORA"
- "DESPOTICA"
- "CUARTELERA"

AUTOCRATICA

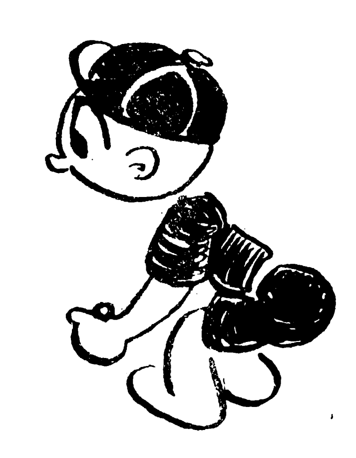


Es la actitud más acentuada de autoritarismo puesto que el grupo tiene que hacer absolutamente todo cuanto desea y planifica el animador, sin que existan otras alternativas posibles que no supongan la sumisión.

Lo que le interesa a este tipo de animador no es el grupo y sus inquietudes, sino el resultado y su eficacia, a pesar de que aquello no interese al grupo.

PATERNALISTA

Es una actitud que se da en los grupos animados por personas de avanzada edad. El animador paternalista impone su punto de vista haciéndolo que se lo considere como el más lógico y útil, para lo cual, generalmente apela a su "experiencia" para explicar y justificar sus opiniones.



MANIPULADOR

Obliga al grupo a cumplir con sus consignas aunque no en forma directa, puesto que se sirve de terceras personas para que traten de concientizar al grupo. Logra su finalidad, no directamente, sino maniobrando con cada uno, la más de las veces, con encargos de tipo amistoso.

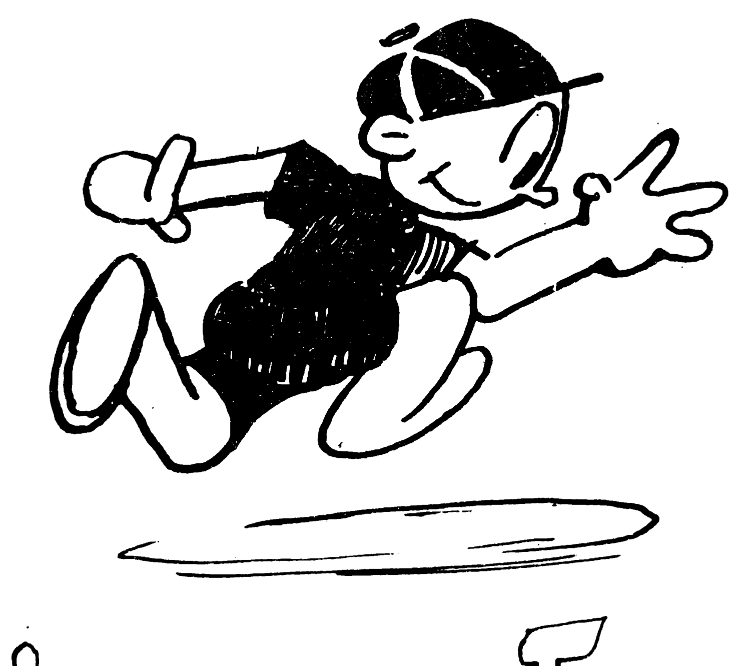


DESPOTICO

El animador que intenta imponer a todos su sistema de valores, su manera de concebir las cosas. Domina al grupo no solo con vistas a conseguir cualquier resultado, sino que avasalla a las personas hasta en su manera de pensar. Ambiciona controlarlo todo y se pierde en detalles, con detrimento de lo que es de veras esencial.

CUARTELERO

Este matiz se da en instituciones demasiado disciplinadas en las que el animador justifica sus actitudes apelando a las consignas que vienen de más arriba, escudándose de ordinario en lo que dice el reglamento. Exige una obediencia incondicional sin permitir el diálogo. Las órdenes se cumplen sin saber el por qué.



Laissez - Faire

Es el dejar hacer y dejar que las cosas pasen. La postura esencial por parte del animador, en este caso, se limita a mirar la actuación del grupo, sin inmiscuirse en absoluto en la tarea.

Permite que cada miembro del grupo decida a su modo, prescindiendo de toda responsabilidad y unidad de criterio.

Este estilo de animación se puede presentar bajo tres variantes:

- DEMAGOGICO
- BONACHON
- INCAPAZ

DEMAGOGICO



Se caracteriza por un abandono de la autoridad en manos del grupo, intentando así atraerse la benevolencia del grupo. Es el animador que busca popularidad y está dispuesto a toda clase de concesiones para conseguirla. Promete mucho, adula al grupo y trata de obtener a toda costa, su aplauso.

BONACHON

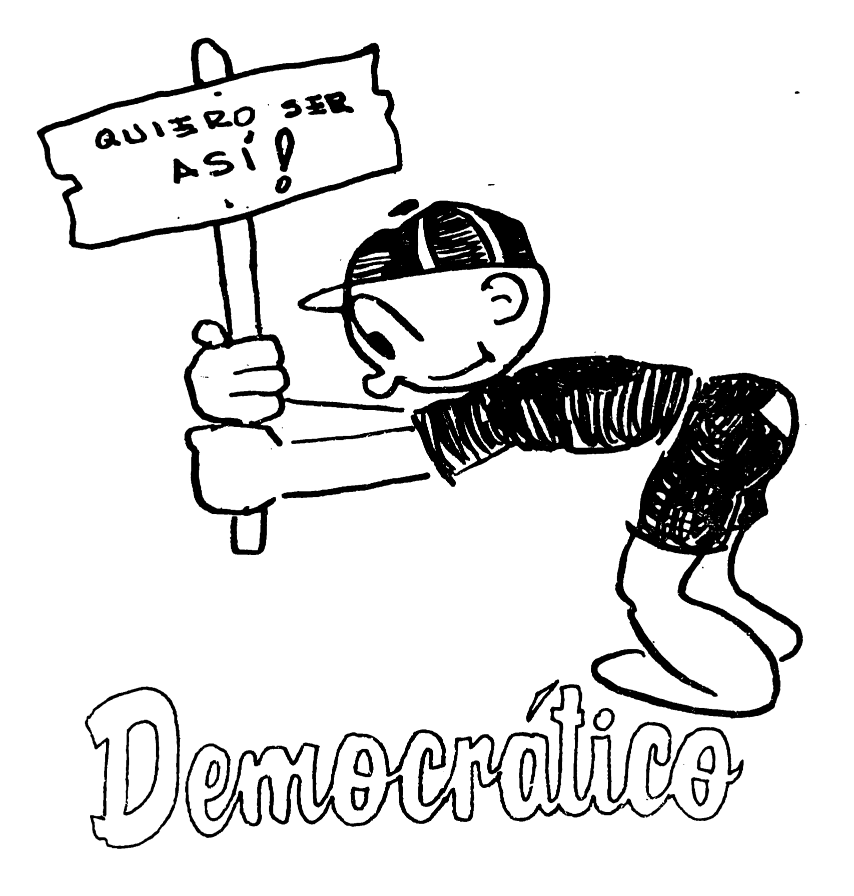


Cuando el animador no tiene personalidad ni sentido de autoridad, que es aprovechado por el grupo para asegurar las correspondientes ventajas frente a la autoridad.

El animador se anula a sí mismo, no puede guiar al grupo, pierde su control y la anarquía es completa.

INCAPAZ

Cuando el animador se ve frente a una situación que supera su capacidad, ya sea por su incompetencia o porque el plan está muy por encima de sus posibilidades. Ante esta situación, se descorazonan y pierden el control, pues están persuadidos de que no lograrán los objetivos propuestos.



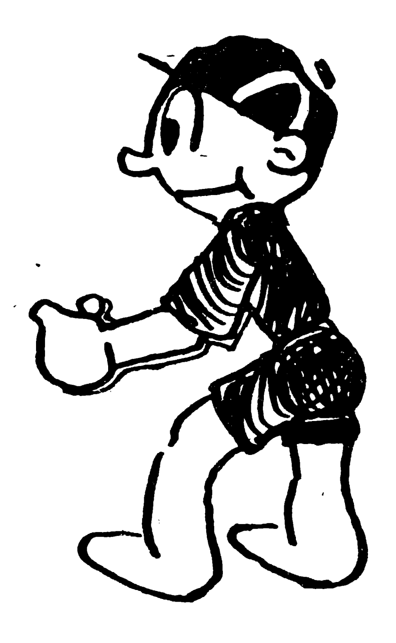
Democrático

Es un estilo de animación centrado muy de veras en el grupo y en cada uno de sus componentes que permite una maduración y crecimiento que facilita el cumplimiento de sus metas y objetivos.

También este estilo puede dar lugar a ciertos matices que hay que tener muy presentes, para acentuarlos según la situación concreta:

- **FORMA DE COLABORACION**
- **FORMA FACILITANTE**

FORMA DE COLABORACION



Esta forma, supedita la solución del problema y la elección de medios para lograr los objetivos, a lo que el grupo como tal pueda conseguirlo. El animador se siente al servicio del grupo y de sus miembros, para colaborar adecuadamente.

El animador está convencido que existe mayor creatividad en varias cabezas que en una, y que las decisiones que toma el grupo tienen mayor probabilidad de éxito.

FORMA FACILITANTE

Tomando en cuenta que el trabajo grupal implica cambios en cada uno de los miembros y en el grupo en sí.

Mientras mayor sea el sentimiento de aceptación de sí mismo tanto mayor será la probabilidad de que un miembro se sienta y quiera ser él mismo, aceptando su situación personal y permitiendo a su vez que los demás obren de un modo similar. Este Estilo desarrolla, de una manera mucho más profunda y eficaz la actitud de comprensión por parte de los miembros del grupo que entenderán mejor a sus compañeros y tomarán en cuenta el punto de vista de los demás.

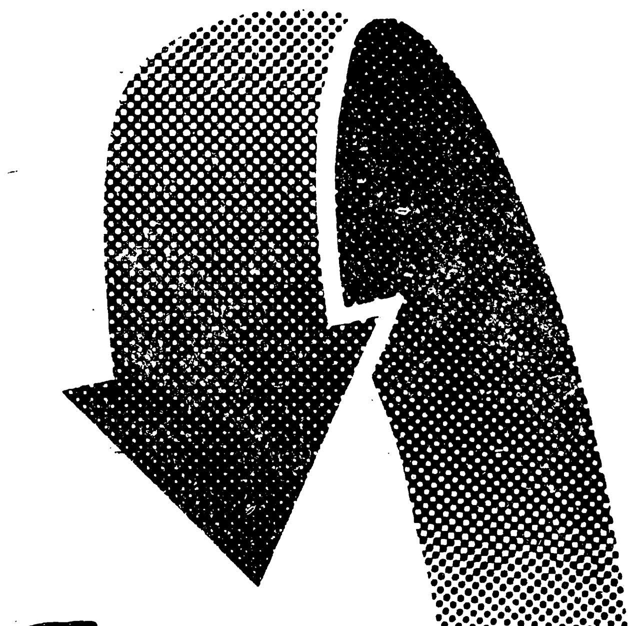




- Nunca prepares nada con anticipación. Habla en forma espontánea, con agendas ocultas.
- Toma tus responsabilidades a la ligera así reduces tu angustia y aumentas la frustración de los demás.
- Nunca trates de comprender los propósitos del grupo. Con ello tendrás garantizada la seguridad de que nunca lograrás nada.
- Llévate siempre la parte del león en la conversación, de todas maneras, los demás nunca tienen nada valioso que decir.
- Nunca concedas mérito a nadie por lo hecho, resérvatelo todo para ti.
- Habla siempre, de tus años de experiencia. Con ello compensarás tu falta de capacidad.
- Nunca digas a nadie cómo haces las cosas, porque si lo haces puedes perder tu prestigio y posición.
- Estimula siempre la formación de grupitos cerrados, así se pelearán entre ellos y el grupo no durará mucho.



- No hay que decir que existen personas por debajo de nosotros, ni hablar de inferiores.
- En vez de decir que hay personas que trabajan al mando nuestro, es preferible decir que trabajan con nosotros.
- Hablemos de difundir la información hacia afuera y no hacia abajo.
- Demos crédito a todos aquellos que aporten una nueva idea.
- No tratemos de hablar más de lo que nos corresponde.
- No nos aplaudamos solos, ni nos vanagloriemos de lo que hacemos o decimos.
- Estimulemos las diferencias en lugar de eliminarlas.
- No tratemos de ocultar nuestros errores. Sencillamente, tratemos de no repetir el mismo error.



Técnicas Grupales

LA DINAMICA GRUPAL

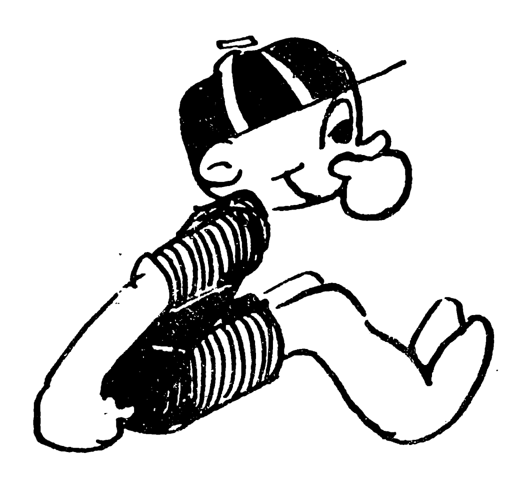
El grupo es un organismo vivo, diferente de cada uno de sus componentes, pero que sobrepasa la suma matemática de individualidades. Cada grupo tiene su propia vida, su DINAMIA INTERNA que es precisamente esa vida, ese "clima" y sentimiento propios del grupo. Este "clima" del grupo comprende "el modo de ser" de sus integrantes y su "modo de actuar" que darán como resultado "el modo de ser y actuar del grupo" que es precisamente la DINAMICA INTERNA DEL GRUPO.

Pero además, este grupo está ubicado en una zona geográfica determinada, inserto en una cultura, en un ambiente y en una época concreta, está participando de la comunidad total en que vive y se desarrolla. A esta sociedad y cultura que rodea al grupo lo llamamos DINAMICA EXTERNA, en cuanto está influyendo desde afuera en la manera de pensar y actuar de los miembros particulares del grupo total.

De lo dicho se desprende que no podemos hablar desaprensiva e impropiamente de "DINAMICA DE GRUPO" para referirnos a "técnicas grupales" que favorecen la comunicación al interior del grupo.

"Estudiar la dinámica de un sistema es determinar, mediante la observación y la experimentación, qué fuerzas intervienen para hacer funcionar ese sistema, cómo se combinen y según qué procesos y qué leyes actúan. El término debe ser privado por lo tanto, de todo contenido idealista o supersticioso". DIDIER ANZIEV.

Las técnicas grupales utilizadas pueden ciertamente incidir positivamente en la DINAMICA INTERNA. Estas son instrumentos efectivos que un grupo se propone utilizar para llevar a cabo los fines que se ha impuesto y realizar las metas propuestas por el grupo.



LAS TECNICAS RECREATIVAS

- Aumentan la creatividad en el grupo, sobre todo cuando son elegidas en base a la realidad de los participantes.

- Ayudan a una mejor integración de los individuos al grupo, puesto que crea una atmósfera agradable a través de la participación y comunicación dinámica.

- En los grupos que se encuentran en formación, pueden ser el primer paso para una sólida relación intragrupal.

- En los grupos ya conformados y con cierta madurez grupal, ayudan a fortalecer las relaciones interpersonales y crean un ambiente agradable.

- Son recomendables antes de iniciar cualquier actividad del grupo para motivar su activa participación.

- Ayuda a romper las tensiones de quienes en ocasiones pueden sentirse extraños dentro del grupo.



COMO REALIZARLO

1. Se elige la técnica recreativa en base a: Número de participantes, tiempo establecido, lugar de reunión, estado de ánimo del grupo, etc.

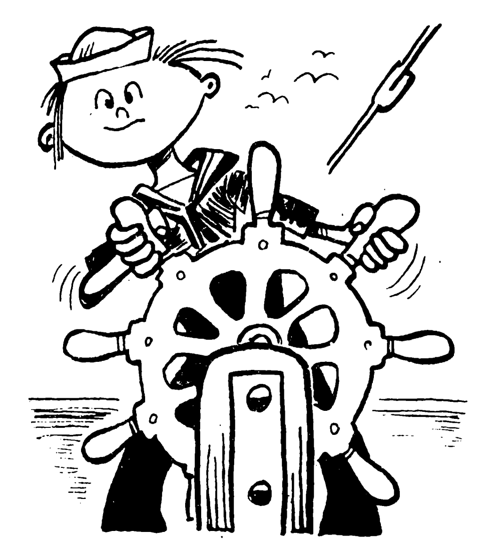
2. Se explica la técnica a través de consignas claras, hasta que el grupo lo entienda y se introduzca en la técnica.

3. Se realiza un ligero ensayo de prueba con el grupo general para corregir ciertos detalles.

4. Se realiza la técnica, en la que el animador tomará parte activa de la misma.

5. La técnica finaliza porque el tiempo destinado ha terminado, o porque la actividad ha concluido.

6. A pesar de lo atractiva que resulta la técnica recreativa, no debemos olvidarnos que se trata tan sólo de un medio para obtener determinados fines, por consiguiente, no se debe abusar de ellos.



Rompehielos

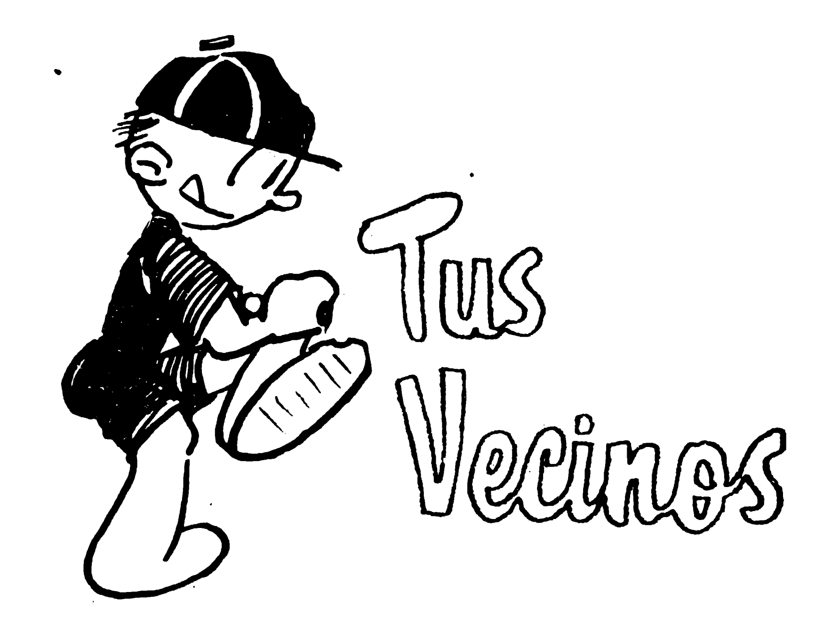


El animador escoge a una persona para que salga del grupo. Este examina atentamente, antes de salir el atuendo de las personas.

Una vez que ha salido, las demás personas del grupo cambian un detalle de su atuendo.

La persona que salió fuera del grupo, regrasa y tratará de adivinar el atuendo cambiado en cualesquiera de las personas.

Si acierta, la persona aludida tendrá que salir fuera del grupo y realizar el mismo proceso anterior.



Todos los presentes se encuentran setnados en círculo.

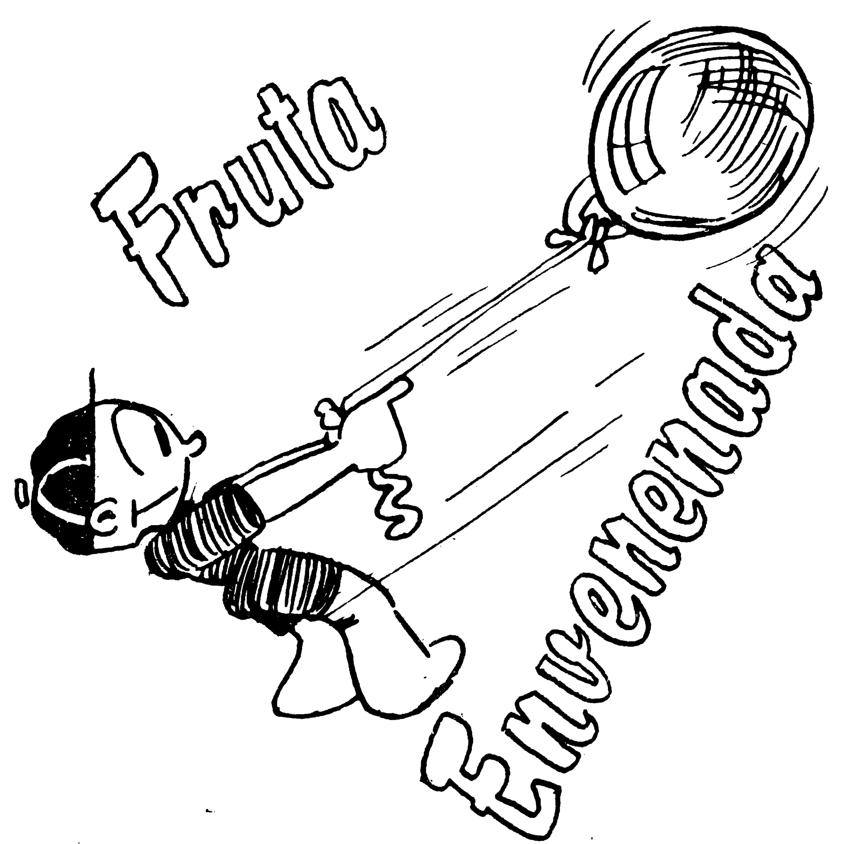
El animador, pregunta a uno de los asistentes:

¿TE GUSTAN TUS VECINOS?

El interpelado contesta: SI, PERO MAS ME GUSTAN LOS QUE TIENEN: (medias negras, lentes, etc.).

Las personas aludidas deberán cambiarse de asiento y el animador aprovechará para encontrar un puesto libre.

El que se queda sin asiento, seguirá interrogando al grupo.



El grupo de pie, formará un círculo y pasarán un objeto de uno a otro, mientras se escucha música.

El que se queda con el objeto cuando la música se detiene, está ENVENENADO y sale del círculo. Se procede con el objeto hasta que quede un ganador.

Cuando el grupo es numeroso, conviene hacer pasar dos o tres objetos en vez de uno solo.



Los jugadores se encontrarán sentados formando un gran círculo.

El animador entregará a una persona del círculo una moneda que deberá pasarla de mano en mano lo más rápidamente posible.

Luego, el animador que se colocará fuera del círculo gritará: ¡ESTO ES UN ASALTO!

Todos los jugadores levantarán sus manos, menos el que tiene la moneda, que será el asalto y pasará a desempeñar el papel de asaltante, además de pagar prenda.

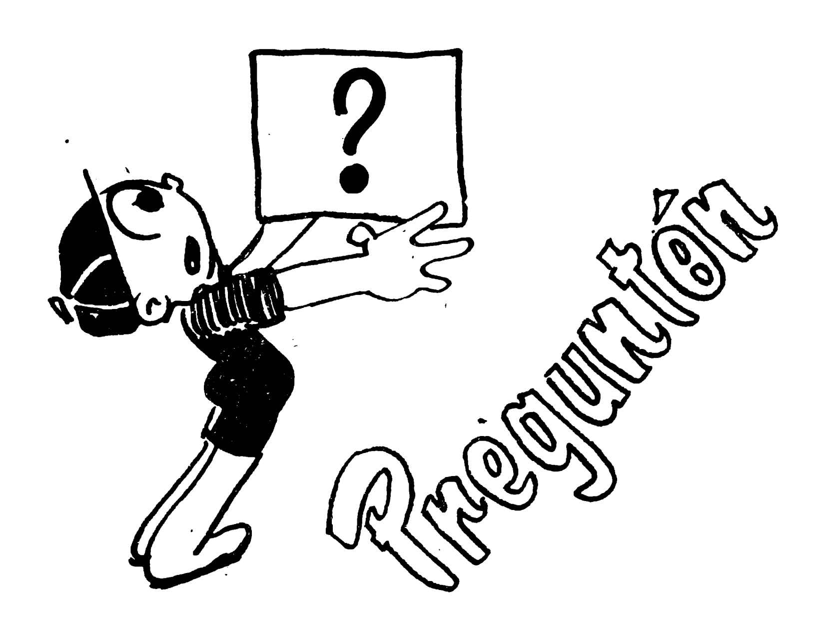


El animador dará órdens que el grupo irá imitando:

CABEZA, HOMBROS, PIERNAS, PIES, PIERNAS, PIES, OJOS, OIDOS, BOCA Y NARIZ.

A medida que el animador vaya reptitiendo el estribillo introducirá nuevos gestos, pero los jugadores deberán estar atentos para ejecutar las órdenes del estribillo y no los movimientos que haga el animador.

La persona que se equivoque pasará al frente o simplemente pagará una prenda.

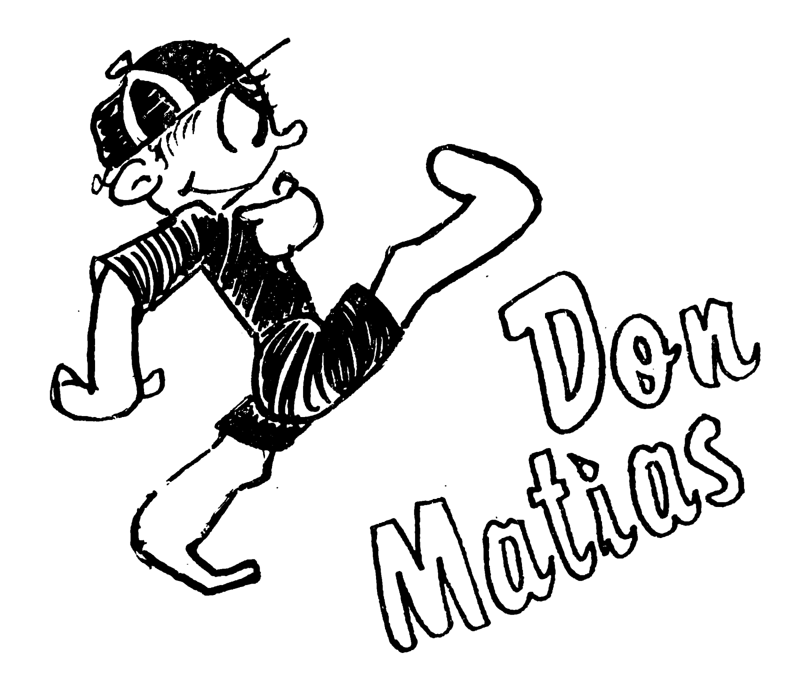


El animador escogerá a tres personas para que digan a los presentes en forma individual con quién estaba, en qué lugar y qué hacía.

El primero dirá en secreto a cada persona, el nombre de alguien con la que estaba; el segundo, el lugar donde estaba y el tercero, lo que estaba haciendo.

Terminado esto, cada persona dice ensvoz alta, con quién estaba, dónde estaba y lo que estaba haciendo.

Para que resulte más divertido, las personas que dicen los nombres, lugares y hechos, no deben saber lo que el otro ha dicho a las personas.



De pie, formamos un gran círculo con todos los participantes y caminamos en una dirección imitando el ruido del tren: CHU-CU, CHUCU...

El grupo sigue las consignas del animador que dirige el juego:

- ¿CONOCEN A DON MATIAS, EL SEÑOR QUE LE PISO EL TREN?
- No señor, no lo conozco, quiero que me diga Ud.
- EL POBRE DE DON MATIAS SE QUEDO: El animador indica las posturas que el grupo imitará mientras dicen: chucu, chucu, chucu...



A todas las personas que se encuentran sentadas en un círculo, se le da el nombre de una ciudad.

El animador, que está en el centro, anuncia que quiere mandar una carta de Quito a Cuenca. Las personas que tengan estos nombres se cambian de lugar, el animador aprovechará para encontrar asiento.

La persona que se queda sin asiento, mandará la carta; y cuando se diga "Entrega inmediata", todos tendrán que cambiar de lugar.



Una persona del grupo saldrá del salón, y se designará a otra para que haga de DIRECTOR y dirja los cambios de movimiento de las manos, pies, cabeza, etc. Todo el grupo imitará al director.

La persona que salió, entrará y tratará de adivinar ¿QUIEN ES EL DIRECTOR?

El resto del grupo deberá imitar al director, sin fijarse en él directamente, para que no se pueda adivinar fácilmente quién es.



Al extremo del salón se colocará el grupo, mientras que el facilitador se colocará al otro extremo, de espaldas al grupo y contará del uno al cinco y mientras está contando, el grupo aprovechará para avanzar hacia él, tanto como pueda.

El animador, al acabar de contar, dirá ALTO Y SE volteará rápidamente y si alguna persona del grupo está moviéndose, le ordenará que regrese al punto de partida. El primero que llegue a tocar al animador sin ser visto, hará de animador.



El objeto Querido

Cada participante sacará el objeto que lo considere "más querido" que en ese momento lo lleve consigo y lo colocará en el centro del grupo.

El animador pedirá que dé ese conjunto de objetos queridos, cada uno tome el objeto que más le llame la atención y que no sea el propio.

Una vez que todos tienen un objeto querido que no es el suyo, buscarán al dueño del objeto para entregarlo, aprovechando la oportunidad para conversar sobre:

- ¿Por qué éste es su objeto querido?
- ¿Cuánto tiempo lo conserva?
- ¿Quién lo dio?, etc.



El grupo formando un círculo, repetirá el estribillo, con los movimientos que expresen su significado.

SOY EL INCA ATAHUALPA golpeamos el pecho con los puños.

TENGO 10.000 HOMBRES extendemos las manos y movemos los dedos.

LOS MANDO CERRO ARRIBA - saltamos extendiendo los brazos.

LOS MANDO CERRO ABAJO - con las manos hacia abajo .

LOS QUE ESTAN ARRIBA - indicando con la mano.

ESTAN ARRIBA - saltando.

LOS QUE ESTAN ABAJO - indicando con la mano.

ESTAN ABAJO - en cuclillas.

LOS QUE ESTAN EN EL MEDIO - cruzando las manos.

NO ESTAN NI ARRIBA - saltando NI ABAJO - cuclillas.

Se puede repetir dos o tres veces el ejercicio, cada vez más rápido.



Se designa a uno de los miembros del grupo para que haga de GATITO CIEGO, éste sale del grupo y se le vendan los ojos.

Mientras tanto los demás se cambian de sitio para despistar al gatito ciego.

El gatito ingresa y pone su mano en la cabeza de un jugador y le dice el nombre. La persona interpelada, contestará MIAU si ha acertado o GUAU si no ha adivinado. Si adivina, cambia de puesto y el que sale hace de gatito ciego.



El animador explica al grupo que se va a transmitir un mensaje verbal, de compañero a compañero, hablándose al oído y en voz baja.

El animador dice al oído de la persona que está a la izquierda un mensaje. Leugo éste le dice al de su izquierda, y así sucesivamente.

El animador, una vez que todos han terminado, dice la frase original y la última persona el mensaje recibido. Los participantes opinan sobre lo que sucedió con el mensaje:

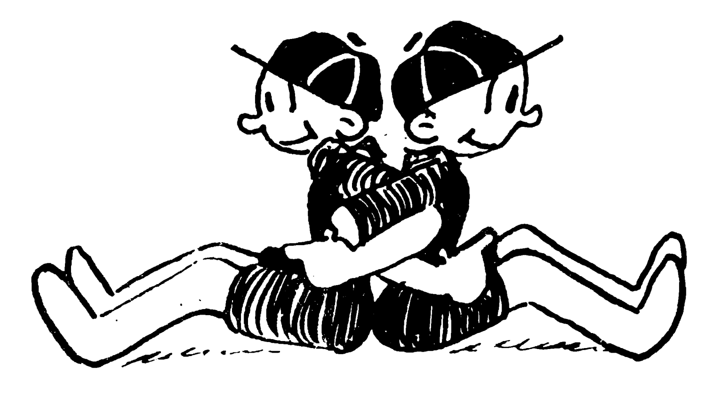
- Número de palabras.
- Supresión, aumento, cambio de palabras.
- Contenido del mensaje.
- Sacar conclusiones.

Botella Mágica



Todos los participantes formarán un círculo, y el animador se colocará en el centro con una botella en sus manos.

Este hará bailar la botella acostándola en el suelo y haciéndola girar rápidamente. Mientras la botella baila, el animador hará una pregunta. Por ejemplo: ¿Quién tiene las medias sucias? La persona del grupo hacia la cual señale el cuelo de la botella al detenerse, tendrá las medias sucias. Pasará al centro y hará a su vez otra pregunta.



Amigo Vecino

Formamos un círculo y empezamos a caminar con elegancia mientras cantamos:

TENGO UN AMIGO, ES MI AMIGO VECINO, TENGO UN AMIGO, ES MI AMIGO: (decimos el nombre de nuestro amigo).

Animador:	Alto ahí.
Todos:	¿Qué pasa?
Animador:	El rey de buchibuchao, ordena que se ordene:
Todos:	¿Qué cosa?
Animador:	Que a la persona de adelante le cojan la nariz (un pelo, la lengua, etc.).

Todos caminamos en círculo cantando, "Tengo un amigo vecino..." mientras ejecutamos la orden dada por el animador.



El grupo se formará en círculo, y el animador se colocará en el centro con una cuerda larga, atada a un extremo una pelota.

A una señal, empezará a hacer girar la cuerda en torno al círculo, obligando a los participantes a saltar sobre ella.

La persona que es atrapada por la culebrita, saldrá del círculo y pagará una prenda.



El animador pedirá al grupo que se mueva por la sala al ritmo de las olas del mar.

Luego adoptará la posición de capitán del barco y ordenará: EL BARCO SE HUNDE Y EL CAPITAL ORDENA QUE TOMEMOS LOS BOTES EN GRUPOS DE:... Se dirá primero números bajos y luego grupos cada vez mayores, las personas que se queden fuera de grupo se hindirán y los grupos que tengan más personas que lo pedido, también se hundirán.



Los jugadores deberán estar sentados en círculo y el animador estará en el centro haciendo de cachiporrero, con un palo o bastón. Iniciará un desfile paseándose marcialmente moviendo su cachiporra.

En cada vuelta, señalará con su cachiporra a una persona del grupo, la misma que se incorporará al desfile, marcando el paso detrás del animador.

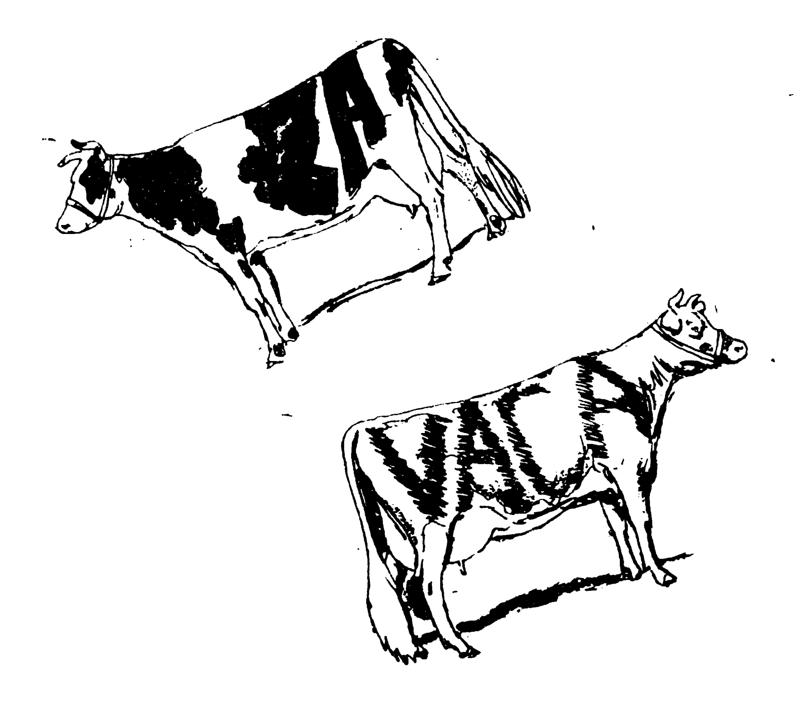
Cuando considere que el cortejo es suficiente, dejará caer su cachiporra, y todos buscarán un asiento, la persona que se queda sin asiento hará de cachiporrero.

Todas las personas estarán sentadas en círculo. Utilizamos dos objetos pequeños: el primero el ratón y el segundo, el gato.

El animador echa a andar al ratón que pasará de mano en mano de todos los jugadores, luego saldrá el gato que en la misma forma circulará tratando de atrapar al ratón.

Todos los jugadores son a la vez gato y ratón, por lo que deben acelerar ambas carreras.

Las personas que tengan al mismo tiempo los dos objetos: gàto y ratón, pagarán prenda.



El animador dará a cada participante el nombre de una parte del cuerpo de la vaca: cabeza, cuernos, rabo, etc.

Una vez que todos tengan un nombre, el animador dirá un verbo, que lo cambiará cada vuelta y que se lo debe aplicar a la parte de la vaca que tenga como nombre.

Todos repetirán el verbo, aplicándolo a la parte de la vaca que le corresponde: me duele la cabeza. . . me rasco los cuernos. . . me pica el rabo, etc.



Nos tomamos de las manos y formamos un círculo mientras cantamos:

MI QUERIDO DANIELITO,
SE FUE DE PASEO, Y
EL RATO MENOS PENSADO,
VIO UN TIGRE, TIGREEE...

Huyuyuyyy:	golpea en las piernas.
Huyuyuy:	dos golpes en las piernas.
¡Qué miedo!:	cruzamos los brazos.
Huyuyuy:	Chasquido con los dedos.

Terminamos con un gesto característico del tigre: enseñamos los dientes.

Luego hacemos lo mismo con:
un pero, un elefante, un gallo, una niña, el papá.



El animador dirá al grupo: Vamos de paseo. Todos responderán: VAMOS.

Marcamos el paso de la marcha con golpes de palmas sobre nuestras piernas.

El animador suspende la marcha y dice: ¡Huyuyuyuy qué veo!, (todos imitan) Un trigal... vamos por el trigal (frotamos las palmas de las manos).

¡Huyuyuy qué veo! un muro, pasamos por el muro,
..un puente, pasamos por el puente.
..un camino de piedras, pasamos por el camino.
..un río, pasamos el río.
..un túnel, pasamos por el túnel.
..unos ojos... unos pelos... unos dientes...
..un oso... corramos...

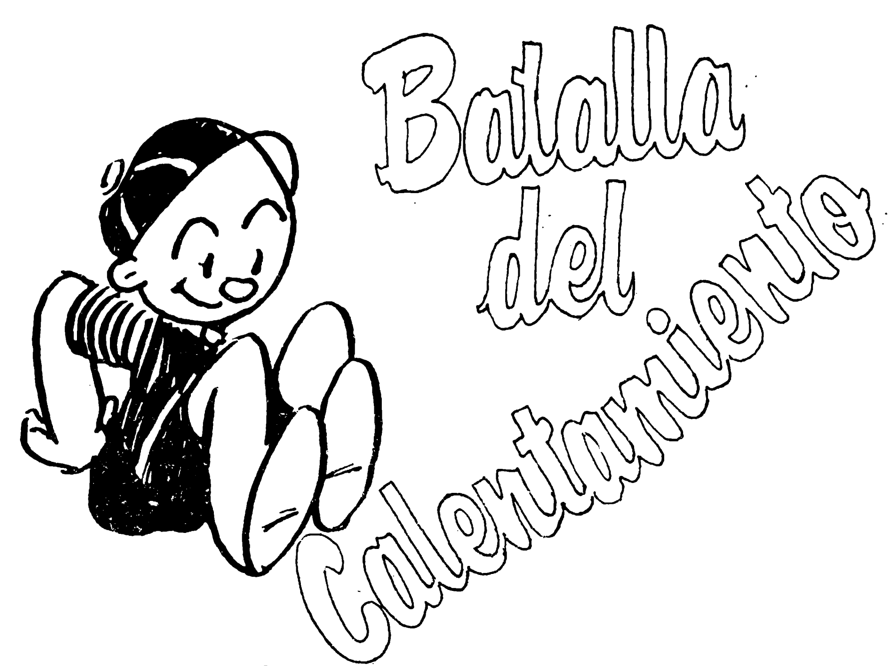
Repitamos el camino anterior a la inversa.



Al ingresar los participantes al lugar de reunión, se prenderá en la espalda de cada uno, una tarjeta con el nombre de un animal.

Cada uno procurará adivinarlo haciendo preguntas al resto de compañeros, preguntas que deberán contestarse con un "si" o "no".

Cuando la persona adivine el nombre que tiene prendido en la espalda, lo colocará en el pecho.



El animador pedirá al grupo que imite sus movimientos mientras cantan:

> EN LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO,
> HABRA QUE VER LA FUERZA DEL VALIENTE
> MUCHACHOS, A LA CARGA: Con una mano

Y golpeamos con la palma de la mano en la pierna.
Con las dos manos: golpeamos con las dos manos.
Con el pie: golpeamos el piso con el pie y seguimos acumulando los movimientos anteriores.
Con dos pies: saltamos en el propio terreno.
Con la cabeza: movemos la cabeza.
Con todo el cuerpo: nos damos la vuelta en el propio terreno mientras saltamos y golpeamos las piernas con las palmas.



El animador dice una frase y el grupo repite con igual tono de voz.

Viajar en tren,
es lo mejor,
tirar el cordel
a parar el tren.
 El conductor
 se enojará
 y mandará
 a parar el tren.
Se sube un GRINGO:
Viajaur en Truen,
es very good,
tiruar el courdel
stop el truen
 Mister conductour
 se enougaruá
 y mandaruá
 stop el truen.

Luego hacemos con un indio, un chino, un borracho, etc.



El animador pedirá que cinco personas del grupo pasen al frente.

Entregará un palito a la primera persona diciéndole: Aquí tienes este palito.

El interpelado dirá: ¿Y qué tiene ese palito? El animador contestará: Un tintín y un garabito.

La persona que queda con el palito, repite el mismo diálogo con la siguiente persona, y así sucesivamente, hasta que llegue al facilitador, el cual repetirá el diálogo imitando a un cantante de ópera, y el resto del grupo hará lo mismo.

Luego harán de borracho, llorón, payaso, etc.



El animador preguntará a uno de los presentes que se encontrarán sentados en círculo: ¿VIO UD. A MI GATITA? El interrogado dice: ¿Cómo estaba vestido?

El animador dará la descripción que involucre por lo menos a dos personas del grupo, las cuales, tan pronto como se reconozcan, se levantarán y tratarán de ocupar la silla que deja la otra persona; situación que también será aprovechada por el animador para encontrar asiento.

La persona que pierda su lugar repetirá nuevamente la pregunta: ¿VIO UD. A MI GATITO?. . .



PARA DESPERTAR A LOS DORMIDOS

OYEPO Y TATAYEPO
OYEPO Y TATAYEPO
OYEPO Y TATAYEPO,
Y TUPY TUPY YEPO,
Y TUPY TUPY YA

El primer PO subrrayado, lo decimos con fuerza a la persona que está a nuestra derecha (en el oído), el segundo, a la persona que está a nuestra izquierda, y el YA, con fuerza a la persona que está en el centro dirigiendo el aplauso.



MI BARBA TIENE TRES PELOS
TRES PELOS TIENE MI BARBA
SI NO TUVIERA TRES PELOS
YA NO SERIA MI BARBA.

La primera vez se canta toda la canción, sin hacer gesto alguno.

En veces sucesiva, van suprimiéndose cada una de las palabras por un gesto:

A: BARBA: además de acariciársela.
B: TRES: se levanta tres dedos de la mano derecha.
C: PELOS: señalándose la cabeza.



Cada una de las personas deberá tener un papel y un lápiz. El animador pedirá que cada uno de los presentes salude al mayor número de personas que pueda y obtenga sus datos esenciales: Edad, dirección, teléfono, etc. y sobre todo su autógrafo.

Después de un tiempo prudencial, el animador pedirá que se termine la cacería del autógrafo y cada una de las personas dirá cuántos autógrafos ha cazado y cuál le parece más interesante y porqué.



RL AUTO DE MI JEFE, SE LE
HA PINCHADO UNA LLANTA (3 v.)
REPAREMOSLO CON UN CHICLE.

La primera vez cantamos la canción completa sin hacer gesto alguno.

En veces sucesivas, van suprimiéndose cada una de las palabras por un gesto o un ruido:

- **A. AUTO: Run.**
- **B. JEFE: La mano a la frente.**
- **C. PINCHADO: Pishhh.**
- **D. LLANTA: Círculo con la mano.**
- **E. CHICLE: Sacar el chicle de la boca y parcharlo.**



LA COMIDA ESTA LISTA

El grupo formarán un círculo dándose las manos. El animador caminará alrededor del círculo, de pronto, pone las manos entre dos jugadores y dice: "LA COMIDA ESTA LISTA".

Las dos personas deberán correr alrededor del círculo en direcciones opuestas; el primero que llega al sitio vacío, ocupa su lugar porque el otro sitio ha sido ya ocupado por el animador.

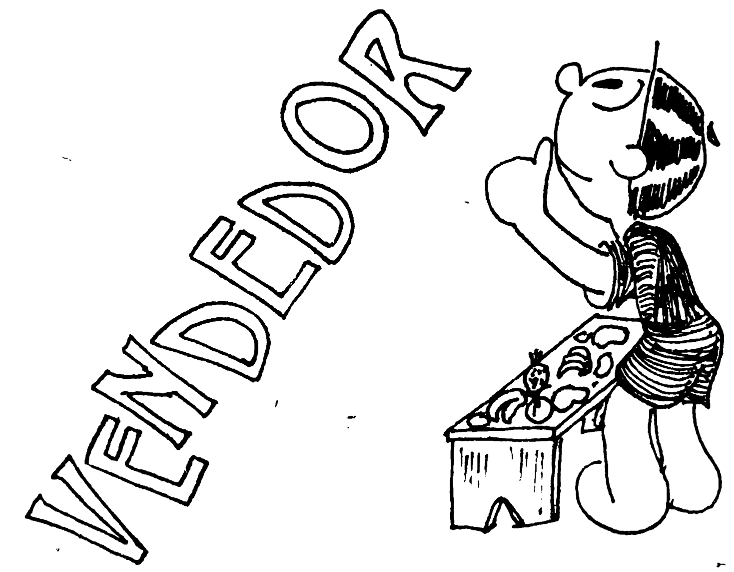
El que se queda fuera del círculo, repetirá el juego.



Todas las personas tendrán una tarjeta con su nombre en la mano. El animador dará una orden de girar las tarjetas hacia la derecha, más o menos hacia la mitad, dará la señal de que se detenga la circulación de las tarjetas.

Cada participante identificará a la persona cuyo nombre está escrito en la tarjeta y dialogará con él.

Se podrá repetir el juego cuantas veces sean necesarias, hasta que todos se hayan conocido.



Una persona del grupo, recibirá una cantidad de objetos que los debe vender (distribuir) a los asistentes mientras va caminando. Tan pronto como el comprador recibe el objeto lo esconde de la vista del vendedor. Cuando todos los objetos se han vendido, (distribuido), el vendedor debe recoger de nuevo los objetos, pidiendo a cada persona el objeto que le vendió.

Si lo recuerda exactamente, el comprador le entrega el objeto; pero si no acierta, debe probar de nuevo hasta que lo logre.

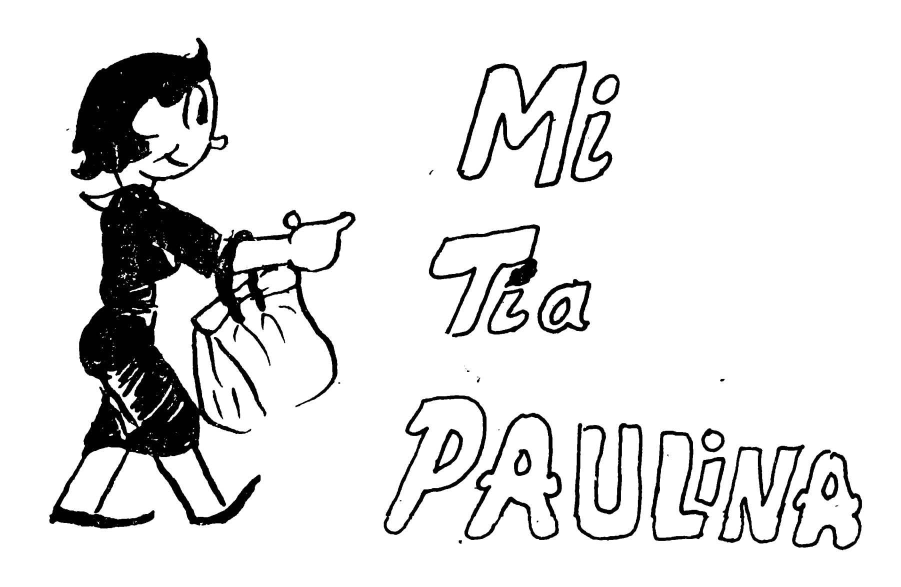




El animador empezará el juego diciendo: "De la mar ha venido un barco cargado de: .... y al decir esto, arrojará la pelota al jugador que se le ocurra. Este tendrá que decir inmediatamente una palabra que comience con la letra que empezó la primera palabra.

Por ejemplo, si el animador dice: Peras, el siguiente dirá Papayas o Pepinos, etc.

Si no contesta en seguida, pasará al centro para ocupar el puesto del animador, o puede pagar una prenda.



Los participantes estarán sentados en círculo, junto con el animador que formulará una pregunta: ¿CONOCEN A LA TIA PAULINA?

-Todos responden: NO

El animador dice: La tía Paulina sufre de tembladera. Empieza a hacer temblar sus manos. Toca con el codo al jugador de su derecha, el cual debe imitarlo, tocando a su vez al siguiente, y así sucesivamente hasta que llegue al animador que agregará otro detalle que se acumula al anterior.

La tía Paulina es media "Lela". Saca la lengua. "Es muy curiosa". Mueve la cabeza hacia los lados. "Estudia baile". Levanta y baja la pierna derecha.

"Baila rumba". Mueve a ritmo las caderas.



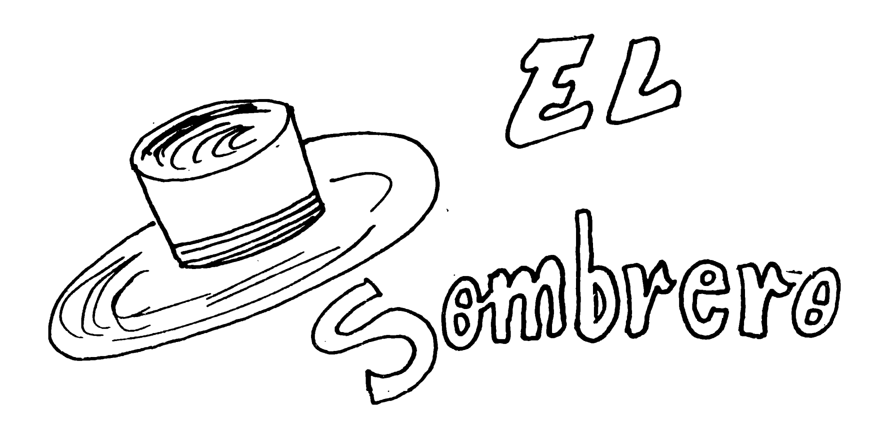
Los participantes se encontrarán formando un círculo y en el centro el animador, quien dará un número a cada participante.

Una vez que cada uno memoriza el universo que le ha tocado, el animador empezará a contar lo que ha comprado en el mercado diciendo:

A.– Me fui al mercado y compré 8 plátanos.

La persona que tiene el número 8 se pondrá de pie y dirá no; no compró 8 plátanos sino 5 aguacates. La persona que tiene el número 5 dirá: no, no son 5 aguacates lo que compró sino 10 papayas. Y así sucesivamente.

La persona que no esté atenta saldrá del grupo y pagará prenda.



Los participantes se colocan formando un círculo; el animador dará un número a cada uno y se colocará al centro con un sombrero en la mano.

En determinado momento, el animador llamará a un número y simultáneamente lanza hacia arriba el sombrero.

El jugador identificado con el número dado por el animador debe correr inmediatamente y tratar de que el sombrero no caiga al suelo.

Si el sombrero cae al suelo, el jugador se quedará en el centro y el animador pasará a ocupar su lugar.

Los participantes sentados en sillas formarán un círculo, cuidando que no sobren sillas vacías, sin que estén muy pegadas la una a la otra.

El animador, en el centro del círculo dirá: olas a la derecha, y los participantes se sentarán en la silla de la derecha.

Cada vez que el animador diga: olas a la izquierda, los participantes recorrerán un puesto a la izquierda, y cuando dice: Tempestad, todos los participantes se cambiarán de puestos y el animador aprovechará para buscar su silla.

La persona que se quede sin puesto, tendrá que hacer de animador.



Los participantes se colocarán formando un círculo y tomados de la mano, simulando una gran red eléctrica.

Un voluntario se quedará en el centro para hacer de electricista y cortar la corriente eléctrica que pasa de persona a persona.

El animador, que formará parte del círculo, será el que inicie la descarga eléctrica por la derecha, con solo ajustar su mano con la del compañero de la derecha, éste a su vez, recibe la corriente en su mano izquierda y lo transmite al de su derecha ajustando la mano.

El electricista tratará de cortar el paso de la corriente eléctrica y si así lo hace, la persona que se quedó con la corriente pasa al centro a hacer de electricista.



Los participantes se encontrarán sentados y formando un círculo. El animador repartirá a cada uno una tarjeta en la que colocará su nombre y empezará a recorrer el salón con él para que los compañeros lo identifiquen y al mismo tiempo identificar a sus compañeros.

A una voz del animador, todos regresan a sus puestos y entregan las tarjetas con sus nombres, las mismas que son repartidas, indistintamente entre los participantes cuidando de que no les toque la tarjeta con el nombre propio.

Luego se pide que cada participante haga una descripción lo más aproximada posible, de las características de la persona a quien corresponde el nombre que tiene en su tarjeta.

La persona que cree que está aludida se pondrá de pie y recibirá su nombre, caso contrario, otro participante seguirá con la descripción y al final tendrá la oportunidad de identificar quienes no acertaron al incio.





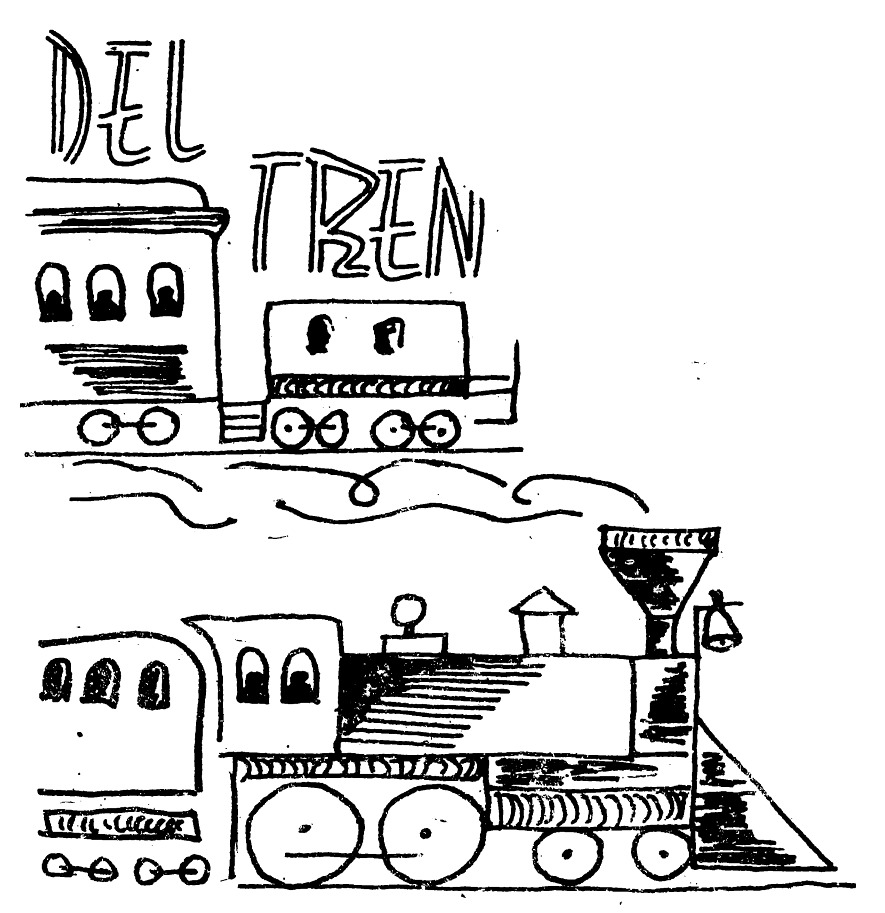
Aplausos



El animador pedirá al grupo que tome una piedra: (harán el gesto) luego arrojamos la piedra ssssssss cae en una ventana: todos dirán chilín.

Nuevamente el animador pedirá que arrojen otra piedra e irá indicando los sitios en los que cae:

En una cabeza: Hayayay.
En una puerta: Paffff.
En una campaña: Talán.



Dividamos al grupo en dos subgrupos: derecha e izquierda. El animador que dirige el aplauso extenderá la mano derecha, y el grupo que está a su derecha dará una palmada, luego extenderá la mano izquierda y el grupo de la izquierda dará una palmada al unísono.

El animador moverá sus brazos cada vez más rápidamente y el grupo seguirá sus movimientos con las palmas.



El animador tendrá en sus manos una gorra y anunciará que todos tendrán que reír a carcajadas mientras la gorra esté en el aire, pero que deberán cesar de reír, para aplaudir cuando ésta toque el piso.

El animador deberá simular que lo lanza y se queda con la gorra en la mano, de tal manera que alguien se ría o aplauda fuera de lugar y pague prenda.



El animador llevará el ritmo de la lluvia empezando el aplauso con un dedo, y a medida que llueva más fuerte, va aumentando los dedos, hasta que llueve a cántaros y aplaude fuertemente.

Empieza a escampar y vamos reduciendo el aplauso con cuatro, tres, dos, y un dedo, hasta que finalmente escampa completamente.



JAY JAY

JAY, JAY, JAY,
CHIMBA, LIDY, JAY. (bis.)
TUM, BACU, BECO. (bis.)
TUM, BACU, BECO, ECO, JAY

Cuando decimos el primer JAY, golpeamos con las palmas en las piernas, en el segundo JAY damos un aplauso y en el tercer JAY, hacemos sonar el chasquido de los dedos. En igual forma lo hacemos con el TUM, BACU, BECO, golpeando fuertemente las piernas al finalizar con el último JAY.

Tratamos de hacerlo cada vez más rápidamente.



El animador pedirá al grupo que aplaudan al unísono mientras repetimos cada una de las palabras del siguiente estribillo.

TAZA DE TE, DE TE, DE TE,
TAZA DE TE, DE TE, DE TE,
TAZA DE TE, TAZA DE TE,
TE.

Una vez que el grupo ha cogido el ritmo del aplauso, el animador pedirá que cada vez lo vayamos haciendo más rápidamente.



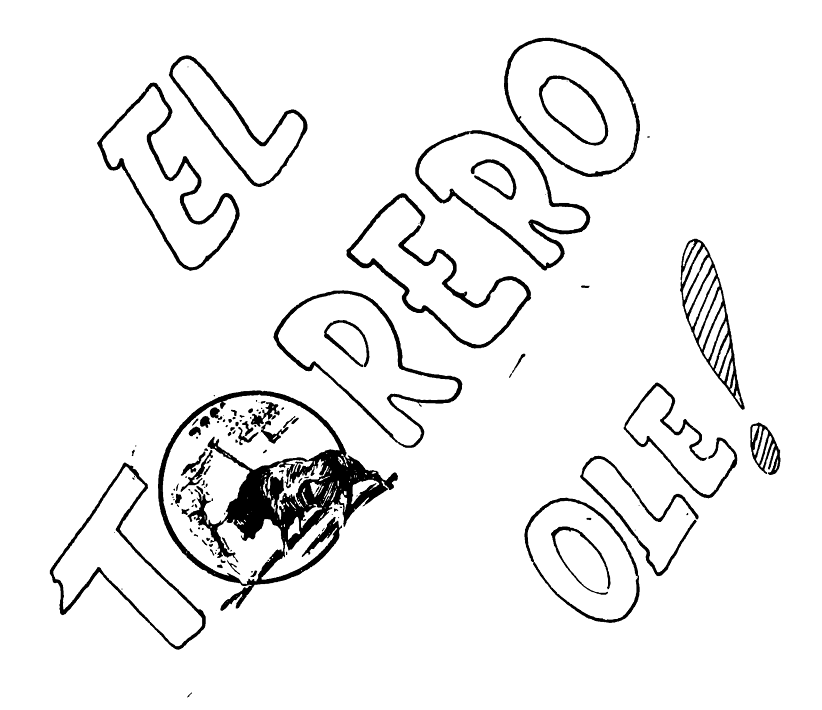
El animador pide a los miembros del grupo que simulen tomar una sandía.

- Lo partimos por la mitad (gesticulamos).
- Nos comemos la mitad (idem).
- Las pepas las tiramos a: (indicamos la persona o grupo). Escupimos las pepas.
- Tomamos el otro pedazo y comemos.
- Las pepas las tiramos a: (otra persona) y escupimos las pepas.



El animador pedirá a los presentes que tomen una pulguita del cabello de la persona que está a su derecha y que lo pongan sobre la palma de su mano. Luego pedimos a la pulguita que salte de la una mano hacia la otra. A medida que la pulguita realiza las acrobacias, seguimos su trayecto con la vista y tratamos de hacer cada vez mejores acrobacias.

Al finalizar la actuación de la pulguita, aplaudimos fuertemente con las uñas de los dedos pulgares.



El animador se colocará en el centro del grupo con un saco y tratará de imitar a un torero, pidiendo al grupo que cuando el saco esté a la derecha aplaudan, cuando esté a la izquierda, silben y cuando el torero se dé la vuelta haciéndo una verónica, todos dirán OLE.

El éxito del aplauso dependerá de la forma de actuar del facilitador que hará de torero.



Todos los participantes deberán estar sentados: damos tres golpes con las manos abiertas en las piernas, tres golpes con los puños cerrados en el pecho y finalmente levantamos los brazos y gritamos fuertemente: BRAVO.

Lo repetimos tres veces, tratando de hacer cada vez más rápidamente.

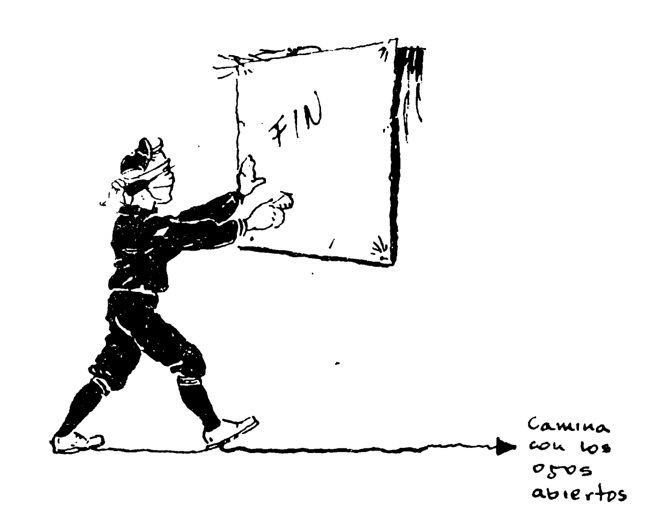
Cuando la presentación no ha sido tan buena, en vez de decir bravo, decimos MALO.

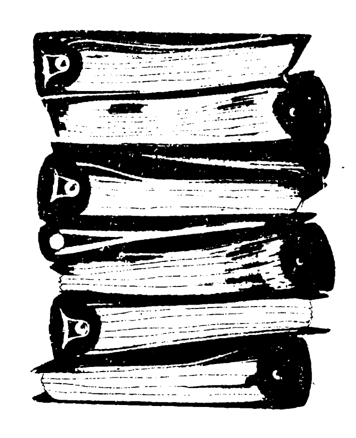


El animador pedirá al grupo que siga imaginariamente el trayecto de una mosca mientras imitamos su ruido con un shshshsh.

Luego dará una orden de matar a la mosca y todos matarán a la mosca con un solo golpe.

Seguimos luego el trayecto de dos moscas y matamos a las dos, iremos aumentando cada vez el número de moscas.


FIN
Camina con los ojos abiertos



BIBLIOGRAFIA

BLAZQUEZ R. "Cantos para el camino"
Edic. Narcea S.A.
Madrid. 1971

BOULANGER "Juegos en familia"
Edit. Valamala
Barcelona. 1973

BRYANT C. "Juegos didácticos activos"
Editorial Pax
México. 1974.

BOY SCOUTS OF AMERICA
"Games for Cub Scouts"
Pow Wow series
New Jersey. 1971

CAMPBELL V. "Juguemos"
Edit. El Lucero
Santiago, Chile

GUILLERN E. "Juegos y ejercicios de seguridad" Suces. de J. Gili
Edit. Barcelona. 1969

LIMBOS E. "Juegos de Kermesse"
Edit. Vilamala
Barcelona. 1973

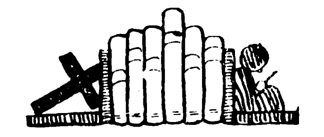
SEGOVIA F. "Juegos infantiles del Ecuador"
Colección Tiempo Libre
Edit. Luz de América
Dinader. 1982

JOHANNOT H. "El individuo y el grupo"
Edit. Aguilar
Madrid. 1966

ROBERTS D. "Cómo trabajar con grupos de adolescentes"
Edit. Diana
México. 1971

YATES A. "Agrupamiento y educación"
Edit. Paidos
Buenos Aires. 1970









Av. 10 de Agosto 608 2do. piso Ofc. 25 Teléf. 546-978

QUITO - ECUADOR

A PROPOSITO DE LA ANIMACION GRUPAL . . .

La acción es el terreno privilegiado para FORMAR. Para lograr que la acción sea formativa debe ser bien planeada, programada, realizada y evaluada por el grupo.

El animador grupal tiene ante sí el deseo valioso de transformación social, pero debe bajar sus planes al terreno de las posibilidades reales del grupo de personas para las que trabaja, para que a este nivel real, se hagan los compromisos.

Todo aporte técnico con relación a la formación de líderes debe ser bienvenido, más aún si se trata de un manual práctico sin "paja" de relleno pero sí con un legajo de experiencia en la acción y la práctica de su autor: José Gómez Iñiguez.

Creo que encender fuegos y ánimos de trabajo social para dejarlos extinguir pronto no es bueno. Los fuegos se deben encender para que se mantengan encendidos. El animador debe cuidar los fuegos que ha encendido, para que no se extingan. Creo que esta labor está en manos de los animadores y también en los contenidos de este manual.

Confío que para Ud. sea una ayuda como lo fue para mi trabajo y para mi crecimiento personal.

Fernando Guayasamín
ASESOR ESCUELA PARA PADRES

Gráficas Latinoamericana Teléfono 240-585

A PROPOSITO DE LA ANIMACION GRUPAL . . .

La acción es el terreno privilegiado para FORMAR. Para lograr que la acción sea formativa debe ser bien planeada, programada, realizada y evaluada por el grupo.

El animador grupal tiene ante sí el deseo valioso de transformación social, pero debe bajar sus planes al terreno de las posibilidades reales del grupo de personas para las que trabaja, para que a este nivel real, se hagan los compromisos.

Todo aporte técnico con relación a la formación de líderes debe ser bienvenido, más aún si se trata de un manual práctico sin "paja" de relleno pero sí con un legajo de experiencia en la acción y la práctica de su autor: José Gómez Iñiguez.

Creo que encender fuegos y ánimos de trabajo social para dejarlos extinguir pronto no es bueno. Los fuegos se deben encender para que se mantengan encendidos. El animador debe cuidar los fuegos que ha encendido, para que no se extingan. Creo que esta labor está en manos de los animadores y también en los contenidos de este manual.

Confío que para Ud. sea una ayuda como lo fue para mi trabajo y para mi crecimiento personal.

Fernando Guayasamín
ASESOR ESCUELA PARA PADRES

Gráficas Latinoamericana. Teléfono 240-585